

Bienvenue dans Ishido !

Votre stratégie et la plus grande des concentrations seront nécessaires pour placer 72 pierres sur un plateau contenant 96 emplacements !

Utilisez les touches gauche et droite du curseur pour évoluer dans cette notice. Utilisez Espace pour retourner au jeu, et à tout moment, ESC pour en sortir !

New

Quit

LEFT Score 4-DAYS
72 0 00

NEXT



100% GFX
100% CPU

15006

Le PLATEAU de jeu

- Vous possédez un jeu de 72 Pierres. Chaque Pierre a 2 ATTRIBUTS : une COULEUR, et une FORME. Il y a 6 couleurs et 6 formes. Chaque Pierre possède un double, il y a donc 72 Pierres dans le jeu.
- Le PLATEAU de jeu FAIT 12 cases de Large sur 8 de Haut.

New

Quit

LEFT Score 4-DAYS
72 0 00

NEXT



100% GFX
100% CPU

1996

- L'**'Au-Dela'** est LA PARTIE FONCÉE, supérieure DU PLATEAU, et L'**'Intérieur'**, LA PARTIE CLAIRE au milieu.
- Les Pierres PLACÉES dans L'**'Au-Dela'** ne rapportent PAS de Points, mais SONT de VALEUR d'un Point de VUE STRATÉGIQUE.
- La prochaine Pierre à PLACER est AFFICHEE dans le coin BAS droit de L'écran.

New

Quit

LEFT Score 4-DAYS
72 0 00

NEXT



100% GFX
100% CPU

1996

Les Règles

ELLES SONT ASSEZ SIMPLES.
Le jeu commence avec une
combinaison unique de six
Pierres sur le plateau,
toutes de différentes formes
et couleurs.

L'objectif de base est de
vider votre "sac" de 72
Pierres, en les placant une
à une sur le plateau, en
suivant quelques règles.
Obtenir le plus haut score
est cependant le but
principal.

New

Quit

NEXT

LEFT Score 4-DAYS
72 0 00

100% 100%
GFX CPU

1996

UTILISEZ LE CURSEUR OU LE JOYSTICK POUR DIRIGER LE CURSEUR, ET ESPACE OU COPY POUR PLACER LA PIERRE SUR LE PLATEAU DE JEUX.

UNE PIERRE DOIT ETRE PLACÉE EN FONCTION DES PIERRES QUI LUI SONT ADJACENTES (C'EST EN HAUT, EN BAS, A GAUCHE ET A DROITE. PAS EN DIAGONALE).

IL Y A QUATRE MANIÈRES POSSIBLES DE POSER VOTRE PIERRE, ET CELA DÉPEND DES PIERRES QUI L'ENTOURENT.

New

Quit

NEXT

LEFT Score 4-DAYS
72 0 00

100% 100%
GFX CPU

1996

One Way

Si une seule pierre est adjacente à la pierre que vous désirez placer, cela s'appelle un **ONE WAY**. Dans ce cas, les deux pierres doivent avoir au moins un attribut en commun. La même couleur et/ou la même forme.



LEFT Score 4-DAYS
72 0 00

NEXT



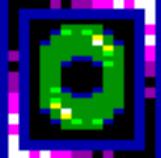
100% GFX
100% CPU

150000

Two Days

Si vous voulez placer votre Pierre entre deux autres, vous le pouvez uniquement si votre Pierre a un attribut commun avec une Pierre, et L'AUTRE ATTRIBUT en commun avec L'AUTRE Pierre. La même couleur que la 1ere Pierre, la même forme que la seconde, ou l'inverse.

NEXT



New

Quit

LEFT Score 4-DAYS
72 0 00

100% 100%
GFX CPU

19006

Three Ways

Votre Pierre doit avoir
un attribut commun avec deux
Pierres adjacentes, et
l'autre attribut commun avec
La 3e Pierre.



LEFT Score 4-WAYS
72 0 00



100% GFX
100% CPU

1996

Four WAYS

Votre pierre doit avoir un attribut commun avec deux pierres présentes, et l'autre attribut commun avec les deux autres.

Les 4-ways sont rares, et il faut de la pratique pour savoir les créer. Cependant, ils représentent un des principaux buts du jeu. Un compteur vous indique combien de 4-ways vous avez effectué dans cette partie.

NEXT



New

Quit

LEFT	Score	4-WAYS
72	0	00

100%
100%
GFX
CPU

15000

Marquer des points

Marquer des points dans un match Legal est dépendant du nombre de Pierres touchées par la Pierre que vous venez de poser (cf 4-ways) :

- 1 Point pour un 1-Way
- 2 Points pour un 2-Ways
- 4 Points pour un 3-Ways
- 8 Points pour un 4-Ways

NEXT



New

Quit

LEFT Score 4-WAYS
72 0 00

100% GFX
100% CPU

15000

Quand un 4-Ways est cree,
un bonus est donne :

25 POINTS POUR LE 1er 4WAYS
50 POINTS POUR LE 2e
100 POINTS POUR LE 3e
200 POINTS POUR LE 4e
400 POINTS POUR LE 5e
600 POINTS POUR LE 6e
800 POINTS POUR LE 7e
1000 POINTS POUR LE 8e
5000 POINTS POUR LE 9e
10000 POINTS POUR LE 10e
25000 POINTS POUR LE 11e
50000 POINTS POUR LE 12e

New

Quit

NEXT



LEFT Score 4-WAYS
72 0 00

100% 100%
GFX CPU

1996

De PLUS, pour chaque 4-HaYs effectuée, Les 4 scores normalement donne pour les 4 HaY sont doublés ! (Un 1-HaY vaut 2 points, 2-HaY 4, et ainsi de suite !)...

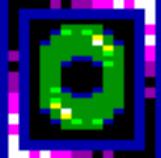
Un bonus est également donné à la fin du jeu quand il y reste moins de trois Pierres dans votre Sac :

100 points si seulement 2 Pierres restent.

500 points pour 1 pierre.

1000 points si votre Sac est vide.

NEXT



HaY

Quit

LEFT Score 4-HaYs

72	0	00
----	---	----

100% GFX
100% CPU

13006

Finir le jeu

La partie se termine quand :

- Votre Sac est vide.
- Quand vous ne pouvez plus facilement poser une autre Pierre sur le plateau.

Un score de plus de 300 avec de 2 à 4 4-Ways (sans vider le Sac) sont considérés comme bons, de même pour les scores de 1300 quand le Sac est vide.

NEXT



New

Quit

LEFT Score 4-WAYS
72 0 00

100% 100%
GFX CPU

19006

En développant votre jeu, vous serez capable d'atteindre des scores de plus de 2000 points avec 5 ou 6 L-Ways.

Finalement, le joueur découvrira que huit (ou plus) L-Ways sont possibles avec des scores de plus de 7000 points. La Légende d'Ishido mentionne des joueurs ayant atteint 8 ou 9 L-Ways dans une partie, marquant environ 15000 points.

NEXT



New

Quit

LEFT Score 4-WAYS
72 0 00

100% 100%
GFX CPU

1996

Patience, entraînement, concentration et chance sont tous déterminants pour atteindre ces hauts niveaux de jeu.

Mais la plus importante des règles est la suivante :

Anusez vous avec ce jeu !

New

Quit

NEXT



LEFT Score 4-DAYS
72 0 00

100% 100%
GFX CPU

1996

Welcome to Ishido !

Your deepest powers of strategy and concentration will be called upon, as you try to put 72 stones in a board of 96 squares.

Use the left and right arrow keys to navigate through this text. Press the Space bar to return to your game. Press ESC at any time to leave !

New

Quit

NEXT

LEFT Score 4-DAYS
72 0 00

100% 100%
GFX CPU

1906

Stones and Board

- A Stoneset consists of 72 stones. Every stone has 2 attributes : a COLOR, and a SHAPE. There are 6 colors, and 6 shapes. Each stone comes in a pair, hence 72 stones in a Stoneset.

- The Game Board is 12 squares wide by 8 squares high.

New

Quit

LEFT Score 4-DAYS
72 0 00

NEXT

100% GFX
100% CPU

1906

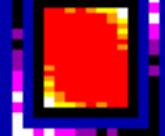
- The "Bevona" is the dark squares around the board, and the "Hinter" is the light interior squares.
- Stones placed in the Bevona do not score points, but are strategically valuable.
- The next stone to be placed is displayed on the bottom right corner of the screen.

New

Quit

LEFT Score 4-DAYS
72 0 00

NEXT



100% GFX
100% CPU

The Rules

They are quite simple. The game begins with the unique opening tableau of six stones on the board. They are all of a different shape and color.

The basic objective of the game is to empty the 72 stones you own (these stones are called "the Pouch"), placing all of them on the board, according to some rules. Also, the higher your score at the end is, the better the game is.

NEXT



New

Quit

Score

72

0

00

4-HANDS

98% 6 GFX
100% CPU

1996

Stones are placed on the board, one at a time. Just use your cursor and press the space bar to place your stone on the board.

Each stone must be placed adjacent (above, below, right or left --not diagonal--) to other stones.

There are FOUR possible plays, according to the number of stones touching the stone you place.

New

Quit

NEXT

LEFT Score 4-DAYS
72 0 00

100% 100%
GFX CPU

One Way

IF ONLY ONE STONE IS ADJACENT TO THE STONE YOU WANT TO PLACE, WE CALL THAT A ONE WAY. IN THIS CASE, THE TWO STONES MUST HAVE AT LEAST ONE ATTRIBUTE IN COMMON : THE COLOR AND/OR THE SHAPE.



LEFT Score 4-WAYS
72 0 00

NEXT



100% GFX
100% CPU

Two Ways

You want to put your stone between two others. You can do that only if your stone has one attribute in common with one stone, and THE OTHER attribute in common with the other stone. The same color as the first one, the same shape as the second, or the opposite.

New

Quit

NEXT

LEFT Score 4-WAYS
72 0 00

100% 100%
GFX CPU

Three Ways

Your stone must have one attribute in common with two of the stones, and the other attribute with the third.

New

Quit

NEXT

LEFT Score 4-WAYS
72 0 00

100% GFX
100% CPU

1906

Four Ways

Your stone must have one attribute in common with two of the stones, and the other attribute with the last two stones.

4-Ways are rare, and it takes practice to learn how to create them. But they are desirable and a primary goal of the game. A counter shows how many 4-ways you did.

NEXT



New

Quit

LEFT Score 4-WAYS
72 0 00

100% 100%
GFX CPU

1906

Scoring

Scoring for a legal patch is determined by the number of sides the stone touches other stones in the four directions.

- 1 point for a 1-way
- 2 points for a 2-ways
- 4 points for a 3-ways
- 8 points for a 4-ways

New

Quit

Next

LEFT Score 4-WAYS
72 0 00

98% 98% GFX CPU

1000000

When a 4-Ways is made, a
Bonus is paid:

25 Points for the 1st 4Ways
50 Points for the 2nd
100 Points for the 3rd
200 Points for the 4th
400 Points for the 5th
600 Points for the 6th
800 Points for the 7th
1000 Points for the 8th
5000 Points for the 9th
10000 Points for the 10th
25000 Points for the 11th
50000 Points for the 12th



NEXT



LEFT Score 4-WAYS
72 0 00

100% 100%
GFX CPU

1000000

On top of that, for each 4-Ways done, the 4 scores for doing a n-Ways are doubled (so 1-Way scores 2 points, 2-Ways 4, and so on...).

There is also a bonus given at the end of the game when there are fewer than three stones left in the Pouch:

100 points with 2 stones left

500 points with 1 stone left

1000 points if the pouch is empty

NEXT

New

Quit

LEFT Score 4-WAYS
72 0 00

100% GFX
100% CPU

1996

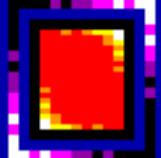
Ending the game

The game ends when :

- The pouch is empty
- You can't LEGALLY PUT ANY OTHER STONE on the board

Any score of over 300 with two to four 4-ways (without emptying the pouch) should be considered good, as should scores of over 1300 when the pouch is empty.

NEXT



New

Quit

LEFT Score 4-WAYS
72 0 00

100% 100%
GFX CPU

1906

As skill develops the player will be able to attain scores of over 2000 points with five to six 4-ways.

Ultimately, the player will discover that eight (or more) 4-ways are possible with scores of over 7000 points. The Legend of Ishido mentions players who have achieved nine or ten 4-ways in a game, scoring approximately 15000 points.

NEXT



New

Quit

LEFT Score 4-WAYS
72 0 00

100% 100%
GFX CPU

Patience, practice, concentration and the luck of the draw are all critical in attaining these higher levels of play.

Most important rule:
Have fun with Ishido !

New

Quit

NEXT

LEFT Score 4-DAYS
72 0 00

100% 100%
GFX CPU